

**POLA ASUH ORANGTUA PADA REMAJA YANG
KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE***

SKRIPSI



Oleh:

Diah Tri Nugraheni

201310230311291

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2017

**POLA ASUH ORANGTUA PADA REMAJA YANG
KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE***

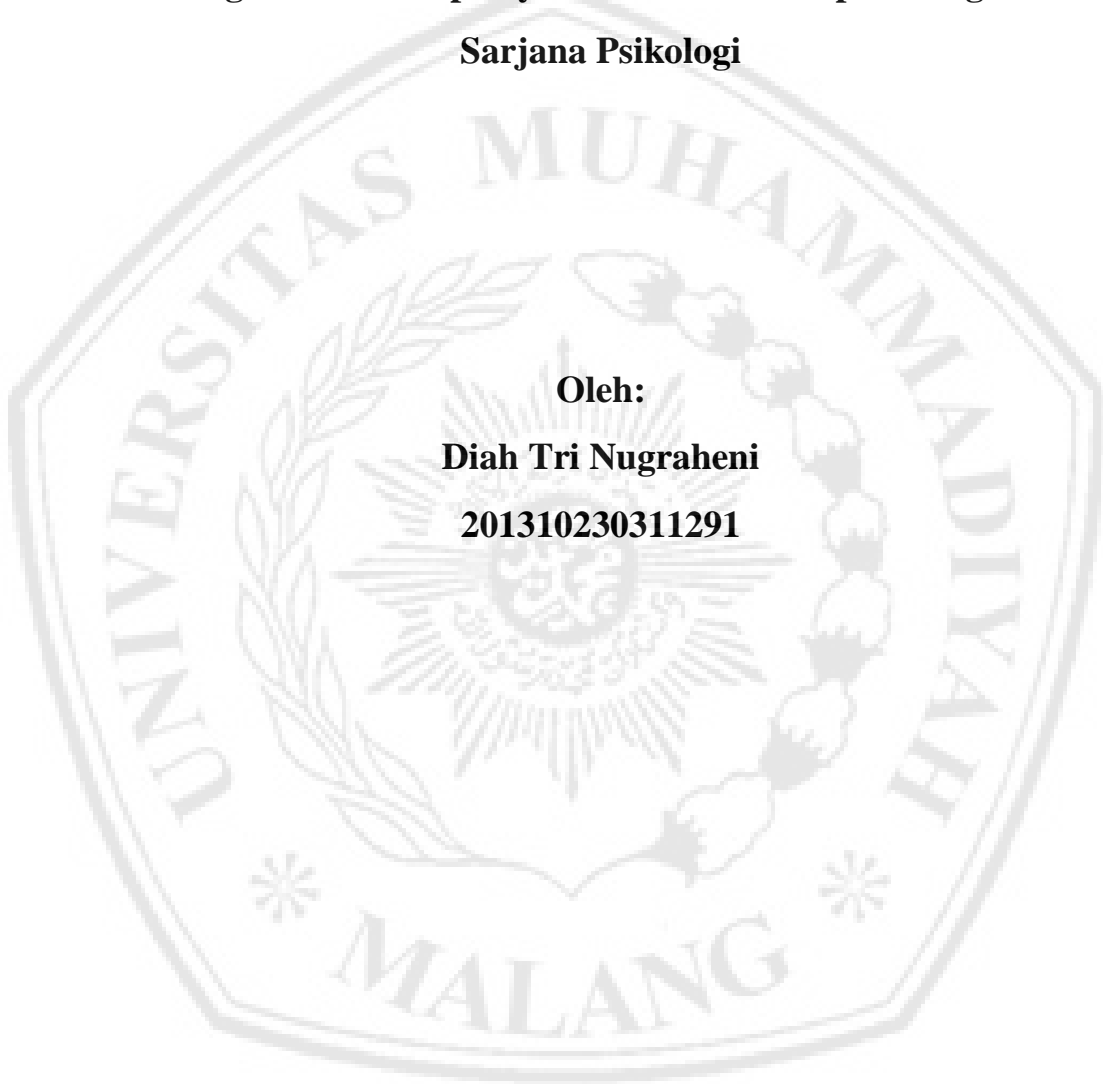
SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Psikologi**

Oleh:

Diah Tri Nugraheni

201310230311291



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2017

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Skripsi : Pola Asuh Orangtua pada Remaja yang Kecanduan Bermain *Game Online*
2. Nama Peneliti : Diah Tri Nugraheni
3. NIM : 201310230311291
4. Fakultas : Psikologi
5. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
6. Waktu Penelitian : 3 – 7 Juli 2017

Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal

Dewan Penguji

- Ketua Penguji : Yuni Nurhamida, S.Psi, M.Si ()
- Anggota Penguji : 1. Alifah Nabilah M., S. Psi, M.A ()
2. Hudaniah, S.Psi., M.Si ()
3. Muhammad Shohib, S.Psi., M.Si ()

Pembimbing I

Pembimbing II

Yuni Nurhamida, S.Psi, M.Si

Alifah Nabilah M., S.Psi, M.A

Malang,

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Dr. Iswinarti, M.Si.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Diah Tri Nugraheni
Nim : 201310230311291
Fakultas/Jurusan : Psikologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul: Pola Asuh Orangtua pada Remaja yang Kecanduan Bermain *Game Online*

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, 24 Juli 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Yang menyatakan,

Yuni Nurhamida, S.Psi, M.Si

Diah Tri Nugraheni

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pola Asuh Orangtua pada Remaja yang Kecanduan Bermain *Game Online*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan petunjuk serta bantuan yang bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Iswinarti, Dr., M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si, Ibu Alifah Nabilah M., S.Psi., M.A, selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berguna hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Bapak Yudi Suharsono, S.Psi., M.Si., selaku dosen wali penulis yang telah mendukung dan memberi pengarahan sejak awal perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
4. Kepada seluruh responden saya ucapkan terima kasih banyak, dengan adanya partisipasi anda semua penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Alm. Pujiono, papaku tercinta. *Hopefully you are proud to see the results of my efforts to compile this thesis. Believe me, whatever I do it just wants to make you proud.*
6. Ibu Indah Kurnia, mama yang selalu memberi kasih sayang, semangat, dan dukungan dalam setiap doa-doanya. Yang selalu berjuang dan bekerja keras untuk bisa mewujudkan mimpinya untuk menyekolahkan anak-anaknya hingga memperoleh gelar.
7. Yudha Setyawan, S.T yang menemani, membantu untuk memberikan dukungan motivasi dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Terima kasih kakak-kakakku tercinta Retno Dwi Rastiti, S.E dan Yudo Aji Wicaksono, S.TI yang tak lupa memberi semangat, terima kasih mbak Nunik Ristu Triana, S. Psi telah membagikan sebagian tenaganya dan pikirannya agar penulis bisa mencapai tahap ini
9. Seluruh rekan-rekan aplikasi komunitas dan teman-teman tercinta Fakultas Psikologi, khususnya angkatan 2013 kelas E yang selalu memberi semangat dan mendukung dalam proses skripsi serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan bantuan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari tiada satupun karya manusia yang sempurna sehingga kritik dan saran demi perbaikan karya ini sangat penulis harapkan. Meski demikian, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Malang, 24 Juli 2017

Penulis

Diah Tri Nugraheni



DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	i
Surat Pernyataan.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
PENDAHULUAN.....	2
Pola Asuh.....	7
Dimensi Pola Asuh.....	8
Jenis-jenis Pola Asuh.....	8
Faktor-faktor Pola Asuh.....	9
Kecanduan <i>Game Online</i>	9
METODE PENELITIAN.....	11
Rancangan Penelitian.....	11
Subjek Penelitian.....	11
Variable dan Instrumen Penelitian.....	11
Prosedur dan Analisa Data.....	12
HASIL PENELITIAN.....	13
Karakteristik Partisipan.....	13
Persentase Jenis Pola Asuh Ayah dan Ibu.....	14
Gambaran umum perasaan saat bermain <i>Game Online</i>	14
Gambaran umum alasan bermain <i>Game online</i>	15
Gambaran umum tanggapan orangtua.....	15
DISKUSI.....	15
SIMPULAN DAN IMPLIKASI.....	18
REFERENSI.....	19
LAMPIRAN.....	23

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Hasil Uji Coba Skala Pola Asuh Ayah dan Ibu.....	12
Tabel 2.	Karakteristik Penelitian.....	Subjek 13
Tabel 3.	Persentase Jenis Pola Asuh Ayah dan Ibu.....	14
Tabel 4.	Hasil Gambaran Umum saat Bermain <i>Game Online</i>	14
Tabel 5.	Hasil Gambaran Umum Alasan Bermain <i>Game online</i>	15
Tabel 6.	Hasil Gambaran Umum Orangtua.....	Tanggapan 15



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Pola Asuh Ayah dan Ibu.....	24
Lampiran 2.	<i>Blueprint</i> Pola Asuh Orangtua.....	27
Lampiran 3.	Skala Kecanduan <i>Game Online</i> dan Pola Asuh Orangtua.....	28
Lampiran 4.	Gambaran Umum Responden.....	31
Lampiran 5.	Gambaran Pola Asuh Ayah dan Ibu Pada Responden.....	32
Lampiran 6.	Gambaran Umum Perasaan saat Bermain <i>Game Online</i>	38
Lampiran 7.	Gambaran Umum Alasan Bermain <i>Game Online</i>	38
Lampiran 8.	Gambaran Umum Tanggapan Orangtua.....	39
Lampiran 9.	Data Kuisioner Terbuka.....	40

POLA ASUH ORANGTUA PADA REMAJA YANG KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE

Diah Tri Nugraheni

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

Diah3nugraheni@gmail.com

Fitur hiburan yang berkembang seiring dengan perkembangan internet memberikan dampak positif dan negatif terhadap penggunaannya. Salah satu dampak negatifnya ialah munculnya perilaku bermain *game online* sampai batas ia menciptakan dampak psikologis, sosial, sekolah, dan bekerja sehingga menimbulkan kesulitan dalam kehidupan seseorang dikenal dengan istilah kecanduan bermain *game online*. Tujuan dari penelitian ini kurang lebih untuk mengetahui pola asuh orang tua pada remaja yang kecanduan bermain *game online*. Partisipan penelitian ini adalah remaja yang berusia 18-22 tahun sebanyak 100 orang. Variabel penelitian ini adalah pola asuh orangtua. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. Alat pengumpulan data berupa skala pola asuh orang tua: ayah dan ibu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola asuh ayah demokratis dan ibu permisif serta pola asuh ayah demokratis dan ibu demokratis memiliki skor yang dominan pada remaja yang kecanduan bermain *game online* sebesar 23%.

Kata Kunci : Pola asuh, *Game Online*, Remaja.

Entertainment features that develop along with the development of the internet gives a positive and negative impact on users. One of the negative impacts is the emergence of online game play behavior to the extent that it creates psychological, social, school, and work impacts that lead to difficulties in one's life known as addiction to playing online games. The purpose of this study is more or less to know the pattern of parenting parents in adolescents who kecanduan play online games. Participants of this study are teenagers aged 18-22 years as many as 100 people. The variable of this research is parenting pattern. Sampling technique in this research is purposive sampling. Data collection tools are parents parenting scale: father and mother. The results showed that the pattern of parenting democratic father and mother permissive as well as parenting democratic father and democratic mother had a dominant score in adolescents who are addicted to playing online games by 23%.

Keywords: Parenting style, Online Game, Adolescent.

Game online atau juga bisa disebut dengan *internet gaming* merupakan fenomena permainan yang sangat populer sejak tahun 2012 dimana lebih dari satu milyar orang memainkan permainan tersebut (Kuss, 2013). Diperkirakan terdapat lebih dari lima juta pemain *internet gaming* tersebar di berbagai belahan dunia dan jumlahnya terus meningkat (Chan & Vordere dalam Hussain dan Griffiths, 2008). Perkembangan *game online* di dunia tergolong pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Pada saat ini, *game online* sudah menjadi alternatif hiburan yang menarik terutama bagi remaja. Christianiti (2016) menyatakan bahwa hal tersebut didukung adanya data statistik dari *Google Analytic* yang dilakukan di luar negeri pada tahun 2012-2013 bahwa sebesar 80% pengguna *game online* adalah remaja dengan usia 15-19 tahun yang tiap tahunnya pemain *game* Indonesia diperkirakan meningkat sekitar 5-10% seiring dengan semakin pesatnya infrastruktur internet di Indonesia.

Berdasarkan data yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Dari data pengguna internet aktif, diperkirakan pemain *game online* aktif Indonesia berkisar 10,7 juta orang. Penelitian Yee (2006) bahwa sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa mereka kecanduan terhadap *game online*.

American Medical Association menyatakan bahwa pada tahun 2007 terdapat 90% remaja Amerika bermain *game online* dan 15% atau lebih dari 5 jutaremanja mengalami kecanduan *game online*, sedangkan di Cina pada tahun 2007 terdapat 10% atau 30 juta remaja yang mengalami kecanduan *game online* (Young, 2006). Situs resmi *game online* Indonesia yaitu detiknet menyatakan bahwa pada tahun 2010 terdapat 50% jumlah pengguna *game online* di Indonesia adalah pelajar dan mahasiswa (Heriyanto, 2009). Kemudian terdapat seorang laki-laki yang berasal dari Mojokerto berusia 18 tahun tewas dikarenakan bermain *game online* (Detiknews, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata pengguna *game online* baik di luar negeri maupun dalam negeri adalah remaja.

Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan pemain tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online* (Pratiwi, 2012). Istilah kecanduan awalnya digunakan terutama mengacu kepada penggunaan alkohol dan obat-obatan. Kecanduan adalah ketergantungan yang menetap dan kompulsif pada suatu perilaku atau zat. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain game secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut (Weinstein, 2010).

Fenomena *game online* sebagai gaya hidup di berbagai belahan dunia saat ini cukup mencengangkan. *Game online* yang mulanya diperuntukkan bagi anak-anak dan remaja, kini bahkan telah dimainkan dan sangat diminati oleh orang-orang dewasa. Maraknya permainan *online* ini diikuti juga dengan munculnya berbagai pendapat mengenai efek dari permainan *online* itu. Ada sebagian masyarakat yang menyatakan bahwa permainan *online* berdampak buruk bagi anak-anak dan remaja, namun ada pula yang mengungkapkan bahwa permainan *online* dapat memberi efek positif bagi para penggemarnya.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan bermain *game*) (Young, 2005). Pemanfaatan teknologi internet pada *internet gaming* menunjukkan bahwa internet merupakan fenomena yang mempengaruhi dunia dengan memberikan manfaat dan sekaligus dampak negatif bagi penggunanya. Beberapa dekade terakhir ini, istilah *internet addiction* sudah diterima sebagai salah satu jenis gangguan klinis yang membutuhkan penanganan. Ia menjelaskan bahwa *internet addiction* merujuk pada penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dan merugikan (Young, 2006).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Young (1996), menyebutkan bahwa banyak penelitian telah difokuskan pada cara-cara untuk memeriksa kecanduan internet, jenis tanda-tanda, gejala, dan sifat-sifat kepribadian yang mengarah pada faktor risiko, serta apa motif kecanduan. Definisi kecanduan internet diturunkan dari kriteria kecanduan dan obsesi dalam DSM IV, namun diagnosis nya masih belum ada dalam DSM IV. Pengulangan penempatan kata "substansi" dengan "Internet" dalam analisis mereka dari kecanduan internet, menyimpulkan bahwa gejalanya mirip seperti toleransi, penarikan, mengidamkan, dan konsekuensi hidup negatif yang juga hadir dalam Kecanduan internet. (Young, K. 1996).

Menurut Griffiths, 1995 (dalam Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009) semakin berkembangnya *game online* menyebabkan banyaknya pemain menjadi kecanduan. Peneliti terdahulu seperti Griffiths, Davies, & Chappel, 2004 (dalam Lemmens, 2009) mereka secara khusus berfokus pada remaja sebagai subjek dari bermain komputer dan video *game*. Dalam artikel yang ditulis Lemmens Jeroen S. (2013) mengadopsi dari penelitian-penelitian terdahulu menganggap bahwa para remaja lebih rentan terhadap kecanduan permainan daripada orang dewasa. Menurut Mendelson & Mello, 1986 (dalam Lemmens, J.S. dkk. 2013) perilaku adiktif mengacu pada perilaku yang berlebihan, kompulsif, tidak terkendali, dan psikologis atau merusak secara fisik. (Lemmens, 2009).

Bentuk-bentuk *internet addiction* banyak jenisnya, Young (2005) mengklasifikasikannya menjadi lima kategori yaitu *cyber sexual addiction*, *cyber relationship addiction*, *net compulsion*, *information overload*, dan *computer addiction*. Salah satu bentuk *internet addiction* yang banyak dialami remaja dan dewasa saat ini adalah *online game addiction* atau *internet gaming addiction* yang sebelumnya disebut sebagai *computer addiction* (Young, 2006).

Perilaku-perilaku berlebihan dalam bermain *game online* yang secara langsung maupun tak langsung terbentuk akibat interaksi individu dengan lingkungannya merupakan salah satu indikator adanya ketergantungan bermain *game online*. *Game* yang pada awalnya diciptakan sebagai sarana untuk mengatasi stress namun bisa membuat pemainnya mengalami ketergantungan hingga melakukan tindakan-tindakan kriminal (Primartantyo, 2012; Ruslan, 2013) atau masuk ke rumah sakit jiwa (Pramudiarja, 2012). Abedini, Zamani, Kheramand, dan Rajabizadeh. (2012) juga menyatakan bahwa kecanduan *game online* merupakan perilaku bermasalah yang bisa membahayakan aspek kesehatan, personal, dan sosial anak.

Soleman (2009) melihat bahwa sebagian besar *game online* hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan *online*. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain itu secara fisik akan terkena paparan cahaya radiasi komputer yang dapat merusak saraf mata dan otak.

Menurut Tridhonanto (2011), dampak positif dari bermain *game online* yaitu dapat mengaktifkan sistem motorik, dengan koordinasi yang tepat antara informasi yang diterima oleh mata kemudian diteruskan ke otak dan diperintahkan kepada tangan untuk menekan tombol tertentu. Secara khusus juga dijelaskan bahwa kecanduan terhadap internet dan *game online* memberikan beberapa aspek negatif yang merujuk kearah adanya konsekuensi seperti putus sekolah, munculnya permasalahan antara hubungan pertemanan dan permasalahan keluarga (David & Wiemer-Hasting, 2005).

Pada tataran individu, orang yang memainkan *game online* akan mengalami realitas di luar apa yang dijalannya sehari-hari. Pada titik-titik tertentu orang-orang yang mengakses *game online* menjadi tidak peduli dengan tatanan moral, sistem nilai dan norma yang telah disepakati dalam masyarakat, intinya tidak lagi peduli pada aturan yang ada. *Game online* menjadi salah satu penyebab utama timbulnya sikap dan perilaku kompulsif, agresif, dan tidak acuh pada kegiatan lain. Demikian pula munculnya gejala aneh, seperti rasa tak tenang, gelisah ketika hasrat bermain tidak segera terpenuhi. Terdapat beberapa penelitian yang mengungkap faktor penyebab remaja bermain *game online*, salah satunya penelitian oleh Seay (2006) di Pennslylaynia dengan metode kuantitatif menjelaskan bahwa salah satu faktor utama yang menjadi motivasi seseorang bermain *game online* yakni keinginan untuk mengembangkan hubungan yang bermakna dengan pemain lain. Pemain yang termotivasi karena faktor ini mendapat dan memberikan dukungan emosional dari teman-teman *online* nya melalui *game online*.

Smart (2010) mengemukakan bahwa seseorang suka bermain permainan internet dikarenakan seseorang terbiasa bermain permainan internet melebihi waktu. Beberapa orangtua menjadikan permainan internet sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain permainan internet. Beberapa faktor yang memungkinkan seseorang kecanduan permainan internet yaitu kurangnya perhatian dari orangtua, stress atau depresi, kurangnya kontrol orangtua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh orangtua. Macam-macam pola asuh orangtua dapat dilihat dari cara orangtua dalam merespon dan memenuhi kebutuhan anak yang nantinya akan membentuk suatu ikatan emosional antara anak dengan orangtua sebagai figur pengasuh.

Orangtua pada masa ini berkewajiban untuk memberikan bimbingan atau perlakuan terhadap anak dalam mengenalkan kehidupan sosial atau norma-norma kehidupan bermasyarakat yang berlaku di lingkungannya (Yusuf, 2010). Lingkungan sangat berpengaruh terhadap remaja, termasuk lingkungan sosial (pengaruh negatif), sebab sifat atau karakteristik seorang remaja adalah ragu-ragu, yaitu belum mampu mengambil keputusan secara tepat (Gunarsa, 2008). Remaja bertingkah laku

berdasarkan apa yang dipelajari di lingkungan. Keluarga merupakan lingkungan yang terdekat bagi remaja, maka remaja dalam mengambil keputusan (apa yang boleh dan apa yang tidak, mana yang baik dan mana yang salah) sangat bergantung pada pengamatan mereka tentang apa yang terjadi dalam keluarga. Pembentukan tingkah laku remaja di masa yang akan datang sangat di pengaruhi oleh pandangan, sikap dan tingkah laku orangtua (Kurnia, 2007).

Sarwono (2008) menjelaskan bahwa situasi orangtua yang menunjang antara lain merefleksikan melalui peran dan tanggung jawab orangtua melaksanakan tugas-tugas perkembangan khususnya pada keluarga dengan anak remaja. Tugas-tugas orangtua yang dimaksud adalah memberikan kebebasan remaja untuk mengemukakan pendapat, menjalin komunikasi yang efektif, serta mendorong remaja untuk menemukan identitas diri sebagaimana remaja normal (Wawomeo, 2009). Remaja di kehidupannya banyak faktor yang turut membentuk kepribadian dan karakter remaja seperti lingkungan, budaya, sistem religi, ekonomi, keluarga, pendidikan dan pola asuh (Surbakti, 2009).

Pola asuh orangtua adalah sikap orangtua dalam berinteraksi dengan anak-anaknya. Sikap yang dilakukan orangtua antara lain mendidik, membimbing, serta mengajarkan nilai-nilai yang sesuai dengan norma-norma yang dilakukan dimasyarakat (Suwono, 2008). Pola asuh ini juga berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak selain hubungannya dengan ibunya. Polaasuh dibedakan atas tiga gaya/pola asuh orangtua, yaitu otoriter, permisif dan demokratis.

Pengaruh pola asuh orangtua dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian anak sangat besar karena keluarga merupakan kelompok sosial yang pertama dimana anak dapat berinteraksi, tempat anak belajar dan menyatakan dirinya sebagai makhluk sosial (Kartono, 2009). Penelitian oleh Rohner, Khaleque dan Cournoyer (2007) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengalaman masa kecil seseorang sangat mempengaruhi perkembangan kepribadiannya (karakter dan kecerdasan emosional).

Penelitian yang menggunakan teori PAR (*parental acceptance rejection*) oleh Rohner, Khaleque dan Cournoyer (2007) tersebut menunjukkan bahwa pola asuh orang tua, baik yang menerima (*acceptance*) maupun yang menolak (*rejection*) anaknya akan mempengaruhi perkembangan emosi, perilaku, sosial kognitif, serta fungsi psikologinya.

Sebuah studi oleh Abedini,dkk (2012) menyatakan bahwa pola asuh tertentu memiliki hubungan terhadap ketergantungan bermain *game online* pada remaja. Mereka menyatakan bahwa pola asuh *authoritative* (otoritatif), dan *authoritarian* (otoriter) memiliki hubungan negatif dengan ketergantungan bermain *game online* sedangkan pola asuh *permissive* (permisif) dan *neglectful* (mengabaikan) cenderung memiliki hubungan positif dengan ketergantungan bermain *game online*.

Secara umum pola asuh dilakukan oleh ayah, ibu atau keduanya. Terdapat perbedaan konsep pengasuhan anak pada ayah dan ibu. Biasanya ibu cenderung menjadi pengasuh dan penjaga bagi anak, lebih mementingkan kedekatan dengan anak, memberikan perhatian atau respon kepada anak. Sedangkan ayah sangat berpengaruh dalam memberikan dukungan kemandirian dalam ambisi (Thevenin,

1993 dalam Octaviani, 2008) perbedaan tersebut secara tidak langsung mempengaruhi pola asuh ayah dan ibu terhadap anak

Pola asuh orangtua yang terlalu menuntut atau otoriter, menyebabkan batasan dan kendali yang tegas terhadap anak-anaknya sehingga komunikasi yang terjadi hanya satu arah saja (Prasetya, 2003). Orangtua yang menerapkan pola asuh otoriter lebih menekankan pada kepatuhan anak, orangtua sangat mengontrol, tidak responsif, memperlakukan anaknya dengan keras, kaku, kurang hangat, mengekang dengan hukuman, menuntut, serta menilai sikap dan perilaku anak dengan standar yang mutlak. Pola asuh otoriter yang diterapkan oleh orangtua akan mengakibatkan anak menjadi merasa tidak senang atau tidak puas, takut, curiga, tidak memiliki tujuan, kadang-kadang agresif, kadang-kadang menarik diri, dan rentan terhadap stress (Baumrind, 1991).

Melihat uraian di atas menjelaskan bahwa segala batasan yang orangtua berikan pada anak mengakibatkan anak lebih rentan untuk mengalami stres sehingga anak mencari cara untuk melepaskan apa yang mereka rasakan, sebagaimana yang telah diungkapkan bahwa alasan anak bermain *game online* adalah untuk melepas ketegangan, menghilangkan rasa bosan, serta mencari kepuasan karena merasa bahwa kehidupan anak banyak dikekang oleh orangtua. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Indahtiningrum (2013) bahwa terdapat hubungan antara stress dengan kecanduan *video game*, karena kecanduan *video game* merupakan perilaku pengalihan (*coping escape-avoidance*) dari stress.

Penelitian Eyefni (2011) menunjukkan bahwa 61,7% orangtua masih menerapkan tipe pola asuh otoriter. Orangtua yang menerapkan tipe pola asuh otoriter akan menuntut dan mengendalikan anak karena kekuasaan, tanpa adanya kehangatan, tidak memberikan bimbingan, dan tidak ada komunikasi dua arah. Orangtua yang cenderung otoriter sangat menghargai kepatuhan, menilai perilaku anak dengan standar mutlak, rasa hormat terhadap kekuasaan dan tradisi, sehingga memiliki rasa tanggung jawab dan memiliki kompetensi yang sedang, cenderung menarik diri secara sosial dan tidak memiliki spontanitas. Pola asuh otoriter yang orangtua terapkan memberikan dampak pada tumbuh kembang anak.

Sarwono (2008) menjelaskan bahwa situasi orangtua yang menunjang antara lain merefleksikan melalui peran dan tanggungjawab orangtua untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan khususnya antara keluarga dengan remaja. Tugas-tugas orangtua yang dimaksud adalah memberikan kebebasan remaja untuk mengemukakan pendapat, menjalin komunikasi yang efektif, serta mendorong remaja untuk menemukan identitas diri sebagaimana remaja normal (Wawomeo, 2009).

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh Afrilyanti, Herlina, dan Rahmalia (2015) di SMAN 6 Pekanbaru pada 12 anak usia remaja, dimana 7 dari mereka mengatakan bahwa orangtua mereka memaksa remaja mengikuti keinginan orangtuanya, remaja juga mengatakan tidak bisa menentukan sendiri apa yang diinginkan remaja di masa mendatang. Hasil wawancara lainnya remaja mengatakan bahwa orangtua mereka memberi kebebasan dengan peraturan-peraturan yang telah disepakati antara orangtua dan remaja. Remaja mengatakan bahwa dengan diberi kebebasan remaja

lebih dapat mengenal kelebihan dan kekurangan dirinya dan mengetahui apa yang dinginkannya di masa mendatang.

Meski remaja cenderung lebih suka bersama dengan teman sebayanya, namun orangtua masih perlu memberikan kontrol dan penerimaan dalam taraf tertentu terhadap perilaku remaja (Baumrind, 1991). Kontrol dan penerimaan terhadap perilaku tersebut merupakan dua dimensi yang membentuk pola asuh orangtua terhadap anaknya (Baumrind, 1991). Anak, sebagai penerima pola asuh, memunculkan perilaku-perilaku tertentu sebagai respon dari pola asuh tersebut. Remaja, utamanya yang masih menempuh pendidikan, belum bisa lepas dari lingkungan orangtua (Monks, Knoers, & Haditono, 2006). Secara langsung maupun tidak langsung, pola asuh orangtua turut berpengaruh dalam perilaku bermain *game online* ini. Klasifikasi pola asuh Baumrind (1991) akan dijadikan patokan untuk mengkaji hubungan antar keduanya.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa proses pembentukan perilaku remaja salah satunya adalah pola asuh yang diberikan orangtua. Berdasarkan fenomena diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pola asuh pada remaja yang kecanduan bermain *game online*. Jika penelitian-penelitian terdahulu sudah menemukan hubungan antara pola asuh orangtua dengan kecanduan *game online*, maka peneliti ingin melanjutkan penelitian tersebut namun dengan menggunakan subjek penelitian yang lebih spesifik yaitu pada remaja yang sudah teridentifikasi mengalami kecanduan bermain *game online*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengungkap secara empiris pola asuh pada remaja yang kecanduan bermain *game online*. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan informasi mengenai pola asuh orangtua pada remaja yang kecanduan bermain *game online*, adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah dapat menambah wawasan terkait teori dan kajian psikologi, khususnya dalam hal pemilihan gaya pengasuhan yang seharusnya diterapkan oleh orangtua kepada anaknya dan juga pengaruh dari gaya pengasuhan tersebut terhadap perilaku anak.

Pola Asuh

Kenny & Kenny (1991) menyatakan bahwa pola asuh merupakan segala sesuatu yang dilakukan orang tua untuk membentuk perilaku anak-anak mereka meliputi semua peringatan dan aturan, pengajaran dan perencanaan, contoh dan kasih sayang serta pujian dan hukuman

Santrock (2002) menjelaskan bahwa pola asuh orang tua adalah cara atau metode pengasuhan yang digunakan oleh orang tua agar anak-anaknya dapat tumbuh menjadi individu-individu yang dewasa secara sosial.

Sedangkan Mccoby (dalam Barus, 2003) mendefinisikan pola asuh sebagai interaksi orang tua dan anak yang di dalamnya orang tua mengekspresikan sikap-sikap, nilai-nilai, minat-minat, dan harapan-harapannya dalam mengasuh dan memenuhi kebutuhan anak.

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa pola asuh orang tua adalah sikap orang tua terhadap anak dengan mengembangkan aturan-aturan dan mencurahkan kasih sayang kepada anak.

Dimensi Pola Asuh

Dalam pandangan Braumind (Tridhonanto, 2014) pola asuh orang tua memiliki dua dimensi, yaitu dimensi kontrol dan dimensi kehangatan:

1. Dimensi Kontrol

Dalam dimensi kontrol ini, orang tua mengharapkan kematangan dan tanggung jawab dari anak. Dimensi kontrol memiliki aspek berperan yaitu:

- a. Pembatasan sebagai tindakan pencegahan apa yang ingin dilakukan anak dalam bentuk larangan.
- b. Tuntutan ini berarti bahwa orang tua mengharapkan serta berusaha supaya anak dapat memenuhi standar tingkah laku, sikap dan tanggung jawab yang telah ditetapkan.
- c. Sikap orang tua yang ketat dan tegas dalam menjaga anak supaya selalu mematuhi aturan yang diberikan.
- d. Campur tangan orang tua sebagai intervensi yang dilakukan orang tua terhadap rencana anak, hubungan interpersonal anak dan kegiatan lainnya.
- e. Orang tua yang menggunakan kekuasaan sewenang-wenang, mempunyai kontrol yang tinggi dalam menegakkan aturan. Orang tua merasa mempunyai hak untuk menghukum bila tingkah laku anak tidak sesuai dengan yang diharapkan.

2. Dimensi Kehangatan

Dimensi kehangatan tidak kalah penting dengan dimensi kontrol, sebab waktu dalam pengasuhan anak mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kehidupan keluarga. Dimensi kehangatan memiliki beberapa aspek yang berperan, antara lain:

- a. Perhatian orang tua terhadap kesejahteraan anak.
- b. Responsivitas orang tua terhadap kebutuhan anak.
- c. Meluangkan waktu untuk melakukan kegiatan bersama dengan anak.
- d. Menunjukkan rasa antusias pada tingkah laku yang ditampilkan anak.
- e. Peka terhadap kebutuhan emosional anak.

Jenis-jenis pola asuh

Baumrind (Santrock, 2002) mengungkapkan bahwa pola asuh orang tua ada tiga diantaranya yaitu:

1. Pola asuh otoriter

Pola asuh ini menggabungkan tingkat kontrol yang tinggi dan tingkat kehangatan yang rendah. Pola asuh otoriter adalah pola asuh membatasi dan bersifat menghukum yang menuntut anak untuk mengikuti perintah-perintah orang tua dan menghormati pekerjaan dan usaha. Selain itu, anak-anak yang orang tuanya otoriter sering kali cemas akan perbandingan sosial, gagal memprakarsai kegiatan, dan memiliki keterampilan komunikasi yang rendah.

2. Pola asuh demokratis

Pola asuh ini menggabungkan kontrol yang tinggi dengan banyak kehangatan dan dorongan. Pola asuh demokratis mendorong anak untuk mandiri tetapi tetap memberikan batasan dan mengendalikan tindakan-tindakan mereka. Anak-anak yang mempunyai orang tua demokratis berkompeten secara sosial, percaya diri, dan bertanggung jawab secara sosial.

3. Pola asuh permisif

Pola asuh ini merupakan gaya pengasuhan yang menyediakan banyak kehangatan dan penerimaan yang sedikit serta memiliki aturan kepada anak. Orangtua yang permisif adalah orang tua yang menghargai ekspresi diri dan pengaturan diri. Mereka hanya membuat sedikit permintaan dan membiarkan anak memonitor aktivitas mereka sendiri sedapat mungkin. Mereka hangat, jarang menghukum, tidak mengontrol dan tidak menuntut.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh

Hurlock (2003) mengemukakan bahwa beberapa faktor yang dapat mempengaruhi orangtua dalam memilih pola asuh, yaitu:

1. Hereditas

Hereditas atau keturunan merupakan aspek individu yang bersifat bawaan dan memiliki potensi untuk berkembang. Hereditas merupakan faktor pertama yang mempengaruhi perkembangan individu. Dalam hal ini hereditas diartikan sebagai totalitas karakteristik individu yang diwariskan orangtua kepada anak, atau segala potensi baik fisik maupun psikis yang dimiliki individu sejak masa konsepsi (pembuahan ovum oleh sperma) sebagai pewarisan dari pihak orangtua melalui gen-gen (Yusuf, 2010). Adapun yang diturunkan orangtua kepada anaknya adalah sifat strukturnya bukan tingkah laku yang diperoleh sebagai hasil belajar atau pengalaman (Yusuf, 2010).

2. Lingkungan

Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya potensi bawaan. Lingkungan yang cukup baik akan memungkinkan tercapainya potensi bawaan, sedangkan lingkungan yang kurang baik akan menghambatnya.

Kecanduan *Game Online*

Kecanduan adalah perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus menerus sehingga sulit untuk diakhiri oleh subjek yang bersangkutan (Yee, 2006). Menurut Chaplin (2002) kecanduan adalah keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Menurut Sarafino (dalam Adeonalia, 2002) kecanduan sebagai kondisi yang dihasilkan dengan mengkonsumsi zat alami atau zat sintesis yang berulang sehingga orang menjadi tergantung secara fisik atau secara psikologis. Ketergantungan psikologis berkembang melalui proses belajar dengan penggunaan yang berulang-ulang. Ketergantungan secara psikologis adalah keadaan individu

yang merasa terdorong menggunakan sesuatu untuk mendapatkan efek menyenangkan yang dihasilkannya.

Game Online atau sering disebut dengan *Online Games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. *Game online* didefinisikan menurut Burhan (2005) ialah “sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet”.

Menurut pendapat Young (2005) *game online* adalah “permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual”.

Smart (2010) mengemukakan bahwa seseorang suka bermain permainan internet dikarenakan seseorang terbiasa bermain permainan internet melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan permainan internet sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain permainan internet. Berdasarkan definisi tersebut yang berkaitan dengan penelitian ini, ketergantungan merupakan perbuatan atau aktivitas manusia yang ketergantungan pada permainan *game online*, artinya tidak dapat lepas dari permainan tersebut.

Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) komponen kecanduan *game online* yang sekaligus menjadi patokan membuat sebuah pengukuran dengan tujuh kriteria untuk mengetahui adiksi (kecanduan) atau tidaknya seseorang. Tujuh kriteria tersebut adalah *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, dan *problems*. Seseorang dikatakan kecanduan apabila terdapat empat dari tujuh kriteria tersebut. Adapun maksud kriteria adiksi *game* di antaranya yaitu:

- a. *Salience*: pemain berpikir tentang bermain *game* sepanjang hari.
- b. *Tolerance*: pemain menghabiskan waktu bermain *game* yang semakin meningkat.
- c. *Mood modification*: pemain bermain *game* sampai melupakan kegiatan lainnya.
- d. *Relapse*: kecenderungan pemain bermain *game* kembali setelah lama tidak bermain.
- e. *Withdrawal*: pemain merasa tidak baik atau merasa buruk ketika tidak dapat bermain *game*.
- f. *Conflict*: pemain bertengkar dengan orang lain karena pemain bermain *game* secara berlebihan.
- g. *Problems*: pemain mengabaikan kegiatan penting lainnya yang akhirnya menyebabkan permasalahan.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Metode deskriptif adalah suatu metode penelitian yang dimaksudkan untuk menggambarkan keadaan saat penelitian. Metode ini bertujuan untuk mengungkapkan suatu keadaan atau masalah sesuai apa adanya serta mengungkapkan fakta-fakta dari fenomena yang diteliti melalui pendeskripsian, pengembangan secara sistematis faktual dan akurat. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2011) penelitian deskriptif adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk memberikan atau menjabarkan suatu keadaan atau fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual. Diharapkan dengan menggunakan metode penelitian ini penulis dapat mengetahui pola asuh orangtua pada remaja yang kecanduan bermain *game online*.

Subjek penelitian

Populasi dalam penelitian merupakan merupakan wilayah yang ingin diteliti oleh peneliti yaitu seluruh pengguna *game online* yang ada di Kota Malang. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 18-22 tahun yang teridentifikasi kecanduan bermain *game online* di Malang. Jumlah responden yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 100 orang.

Berdasarkan dari populasi penelitian dan karakteristik dari populasi yang sudah disebutkan diatas, maka teknik pengambilan sampel pada penelitian ini teknik *sampling purposive*. Sugiyono (2011) menjelaskan bahwa *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yaitu yang memenuhi kriteria mengalami kecanduan *game online* berdasarkan instrument yang peneliti gunakan adalah skala kecanduan *game online*

Variabel dan Instrumen Penelitian

Penelitian ini terdiri dari satu variabel yaitu pola asuh orang tua pada remaja yang kecanduan bermain *game online*. Pola asuh orangtua pada remaja yang kecanduan bermain *game online* adalah cara-cara pengarahan tingkah laku yang dilakukan oleh orangtua yaitu ayah dan ibu dalam pembentukan interaksi sosial, nilai dan norma-norma pada remaja agar sesuai dengan apa yang diinginkan orangtua untuk menjadi orang yang bertanggungjawab atas dirinya.

Metode pengumpulan data variabel pola asuh diukur dengan menggunakan skala yang dibuat sendiri oleh peneliti berdasarkan jenis pola asuh yang dipaparkan oleh Baumrind (1991) yaitu pola asuh otoriter, demokratis, dan permisif. Skala ini memiliki 4 alternatif jawaban yaitu (SS= Sangat setuju, S= Setuju, TS= Tidak Setuju, dan STS= Sangat Tidak Setuju). Peneliti melakukan uji coba alat ukur penelitian yaitu Pola Asuh Orangtua yang dibuat sendiri. Hasil dari uji coba alat ukur kemudian dianalisis dengan menggunakan program SPSS *for windows* versi 21. Alat ukur yang digunakan kemudian di uji coba untuk mengukur validitas isi dan reliabilitas alat ukur yang akan digunakan. Adapun hasil uji coba alat ukur akan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil uji coba skala pola asuh ayah dan pola asuh ibu

Alat Ukur	Jumlah item keseluruhan	Jumlah item Valid	Jumlah item gugur	Indeks validitas	Indeks reliabilitas (Alpha)
Pola Asuh Ayah	17	15	2	0,39 – 0,73	0,874
Pola Asuh Ibu	17	15	2	0,36 – 0,75	0,898

Dari hasil tabel 1, didapat hasil Indeks validitas Pola Asuh Ayah sebesar 0,39 – 0,73 dengan reliabilitas 0,878 dengan 2 item gugur, sedangkan pada pola asuh ibu sebesar 0,36 – 0,75 dengan reliabilitas 0,898 dengan 2 item gugur.

Prosedur dan Analisa Data

Prosedur dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahapan analisa data. Pada tahap persiapan, peneliti mulai membuat instrumen pengukuran skala pola asuh orangtua. Setelah proposal selesai dan peneliti dapat menyelesaikan skala, peneliti melakukan seminar proposal. Selanjutnya peneliti melakukan penyebaran skala dan menguji validitas dan realibitas skala tersebut.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan *try out* dengan menyebarkan skala pola asuh orangtua pada remaja yang bermain *game online* tanggal 28 Juni 2017 kepada 50 responden yang aktif bermain *game online*. Kemudian setelah teruji nilai validitas dan reliabilitas skala pola asuh tersebut, peneliti langsung melakukan turun lapang pada tanggal 3 Juli 2017. Peneliti menyebarkan instrumen kecanduan *game online* beserta skala pola asuh ayah dan ibu pada beberapa responden yang saat itu sedang bermain *game online* di warnet dan yang bermain *game online* di *handphonenya* masing-masing. Skala kecanduan *game online* digunakan untuk proses *screening* agar memperoleh responden yang sesuai dengan kriteria penelitian yaitu remaja yang teridentifikasi kecanduan bermain *game online*. Jumlah penyebaran skala dilakukan kepada 100 responden yang berusia 18-20 tahun dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Kemudian setelah menyebarkan skala kecanduan *game online* peneliti memberikan instrumen skala pola asuh orang tua kepada remaja yang telah dinyatakan kecanduan bermain *game online*.

Tahap terakhir adalah analisa data. Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan input data dari hasil penyebaran skala yang telah dilakukan. Melakukan input data peneliti mulai menganalisis data teknik analisis statistik deskriptif yaitu statistik yang berfungsi untuk mendiskripsikan atau memberikan gambaran terhadap objek yang di teliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana mestinya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2011). Mustafa (1998), menyatakan statistika deskriptif (*descriptif statistics*) yaitu proses pengumpulan dan peringkasan data, serta upaya untuk menggambarkan berbagai karakteristik yang penting pada data yang telah terorganisasikan tersebut.

HASIL PENELITIAN

Penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil yang akan dipaparkan dengan beberapa tabel di bawah ini. Tabel yang pertama pada bab ini merupakan hasil dari karakteristik subjek yang turut serta dalam penelitian.

Tabel 2. Karakteristik Subjek Penelitian

Klasifikasi	Frekuensi	
	F	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	92	92%
Perempuan	8	8%
Rentan Usia		
18 tahun	18	18%
19 tahun	19	19%
20 tahun	28	28%
21 tahun	19	19%
22 tahun	16	16%
Bermain Sejak Usia		
Masa Anak-anak akhir	29	29%
Masa Puber	34	34%
Masa Remaja	37	37%
Memakai fasilitas Internet		
Ya	52	52%
Tidak	48	48%
Lama bermain dalam sehari		
2 jam	24	24%
3 jam	21	21%
>3 jam	55	55%
Peralatan yang digunakan		
Laptop, Handphone, PC	69	69%
Mouse, Keyboard, Headset	19	19%
PS 2, PS 3, Stick	6	6%
Lain-lain	6	6%
Bermain dengan		
Teman	76	76%
Sendiri	21	21%
Lain-lain	3	3%

Pada tabel 2, diketahui bahwa klasifikasi jenis kelamin subjek penelitian laki-laki sebesar 92% dan perempuan sebesar 8%, pada klasifikasi usia, mayoritas remaja bermain *game online* berusia 20 tahun sebesar 28%. Dari semua subjek diketahui mulai bermain sejak masa anak-anak akhir sejumlah 29%, kemudian masa puber sejumlah 34%, dan masa remaja sejumlah 37%. Mayoritas responden memiliki fasilitas internet di rumah sejumlah 52% dan tidak memiliki fasilitas internet sebesar 48%. Lama bermain dalam sehari para subjek 2 jam sebesar 24%, kemudian 3 jam

sebesar 21%, dan >3 jam sebesar 55%. Ada beberapa peralatan yang sering digunakan subjek dalam bermain *game online* yaitu Laptop, Handphone, PC sebesar 69%. Saat bermain *game*, subjek lebih banyak bermain dengan teman sebesar 76%, sendirian 21% dan lain-lain (pacar,ibu,kakak) sebesar 3%.

Tabel 3. Persentase Jenis Pola Asuh Ayah dan Ibu.

POLA ASUH AYAH	POLA ASUH IBU	%
Demokratis	Permisif	23%
Demokratis	Demokratis	23%
Permisif	Permisif	13%
Otoriter	Otoriter	7%
Demokratis	Otoriter	14%
Otoriter	Permisif	5%
Permisif & demokratis	Permisif	5%
Demokratis & permisif	Demokratis	4%
Demokratis	Otoriter & Demokratis	2%
Demokratis	Otoriter & Permisif	1%
Demokratis & Permisif	Demokratis & Permisif	1%
Otoriter & Permisif	Permisif	1%
Seimbang	Seimbang	2%

Pada tabel 3, jenis pola asuh yang di terapkan oleh ayah dan ibu pada remaja yang kecanduan bermain *game online* yang lebih dominan adalah ayah demokratis dan ibu permisif sebesar 23% kemudian pola asuh ayah demokratis dan ibu demokratis sebesar 23%.

Tabel 4. Hasil gambaran umum perasaan saat bermain *game online*

Perasaan saat bermain <i>game online</i>	F	%
Positif	63	63%
Negatif	12	12%
Netral	25	25%

Keterangan : Positif (Senang, Bahagia, Puas)

Negatif (Kesal, Marah)

Netral (Biasa saja)

Dari tabel 4, terdapat hasil mengenai perasaan saat bermain *game online* diketahui responden terkait perasaannya saat bermain *game online* yaitu 63% merasakan hal positif, 12% merasakan hal yang negatif dan 25% netral.

Tabel 5. Hasil gambaran umum alasan bermain *game online*

Alasan bermain <i>game online</i>	F	%
Merasakan emosi positif	37	37%
Netral	41	41%
Merasakan emosi negatif	22	22%

Keterangan : Merasakan Emosi Positif (Menantang, Senang, Menghilangkan Stres)
Merasakan Emosi Negatif (Menghabiskan waktu, prokas terhadap tugas, bisa meluapkan amarah)
Netral (Biasa Saja)

Dari hasil tabel 5, hasil gambaran umum mengenai alasan untuk bermain *game online* yaitu 37% karena merasakan emosi positif, merasakan netral sebesar 41 % dan merasakan emosi negatif sebesar 22%

Tabel 6. Hasil gambaran umum tanggapan orangtua

Tanggapan ayah/ibu	F	%
Membiarkan	41	41%
Memberikan teguran/hukuman	59	59%

Keterangan : Membiarkan (biasa saja, tidak peduli)
Memberikan teguran/hukuman (marah, mengurangi uang jajan, menyita peralatan *game*.)

Dari hasil tabel 6, mengenai gambaran umum tanggapan orangtua terkait saat responden bermain *game online* yaitu 41% karena dibiarkan oleh orang tua sedangkan responden yang diberikan teguran/hukuman oleh orangtuanya sebesar 59 %.

DISKUSI

Berdasarkan analisa data penelitian, maka diperoleh hasil persentase ayah yang menerapkan pola asuh demokratis dan ibu yang menerapkan pola asuh permisif pada remaja yang kecanduan bermain *game online* sebesar 23%, selain itu persentase ayah yang menerapkan pola asuh demokratis dan ibu yang menerapkan pola asuh demokratis pula pada remaja yang kecanduan bermain *game online* sebesar 23%. Pola asuh demokratis memprioritaskan kepentingan anak, akan tetapi tidak ragu-ragu mengendalikan mereka khususnya anak remaja. Orangtua dengan pola asuh demokratis ini akan bersifat rasional, selalu mendasari tindakannya pada rasio dan pemikiran-pemikiran logis. Orangtua dengan pola asuh ini akan bersikap realistis terhadap kemampuan anak, tidak berharap berlebihan yang melampaui kemampuan anak, serta memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih dan melakukan suatu tindakan dan mampu melakukan pendekatan yang hangat kepada anak (Pranoto, 2011).

Pola asuh demokratis merupakan pola asuh yang baik untuk anak, namun menurut King (2010) walaupun pola asuh demokratis lebih banyak memiliki dampak positif, terkadang juga dapat menimbulkan permasalahan apabila anak atau orangtua kurang memiliki waktu untuk berkomunikasi. Jika penerapan pola asuh demokratis ini tidak seimbang maka akan menimbulkan perilaku yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh orangtua kepada anak-anak mereka seperti kecanduan bermain *game online*. Keterkaitan antara *game online* dan pola asuh demokratis yaitu tersedianya ruang yang cukup besar bagi anak untuk berekspresi membangun relasi dengan metode baru di dalam *game online*.

Menurut Darling (2014), selain memiliki tingkat depresi yang tinggi, anak-anak dengan gaya pengasuhan demokratis memiliki tingkat kemampuan sosial dan *self esteem* yang rendah. Disisi lain, anak dengan gaya pengasuhan ini memiliki performansi sekolah yang baik dan jarang memiliki perilaku bermasalah. Sebagai hasilnya, remaja yang diasuh dengan pola asuh demokratis cenderung mencari pemenuhan akan kebutuhan bersosialnya dan menuangkan kebutuhannya untuk menjelajahi berbagai peran dalam *game online*. Akan tetapi, remaja yang diasuh dengan pola asuh otoriter masih lebih mampu mengontrol diri dibandingkan dengan remaja yang diasuh dengan pola asuh demokratis dan permisif, hal ini disebabkan karena adanya pendisiplinan dan pemantauan dari orangtua. Pendisiplinan dan pemantauan dengan cara menghukum membuat anak cenderung berusaha berperilaku baik dan memenuhi tuntutan orangtua agar terhindar dari hukuman. Akan tetapi kurangnya dukungan dan kehangatan pada anak berdampak pada kurangnya kemampuan sosial anak.

Pada penelitian sebelumnya mengenai pola asuh orangtua dengan ketergantungan bermain *game online* Abedini, Zamani, Kheramand, dan Rajabizadeh (2012) menyatakan bahwa pola asuh otoriter, demokratis, dan permisif turut berperan dalam tingkat kecanduan remaja terhadap *game online*. Jenis pola asuh otoriter dan demokratis memiliki korelasi yang negatif dengan ketergantungan bermain *game online* sementara pola asuh permisif dan *neglect* memiliki korelasi yang positif dengan ketergantungan bermain *game online*. Dalam pola asuh otoriter, dimensi kontrol lebih menonjol dibandingkan dengan dimensi responsivitas. Orangtua dengan gaya pengasuhan ini menetapkan batasan yang tegas dan tidak memberi peluang yang cukup untuk anak dapat menyampaikan pendapatnya (Santrock, 2002). Berdasarkan penelitian Baumrind (1991), orangtua yang otoriter cenderung efektif dalam meminimalisir perilaku bermasalah. Remaja dengan pola asuh otoriter memiliki ketergantungan bermain *game online* yang lebih rendah dari pola asuh lainnya. Hal ini dikarenakan adanya kontrol yang kuat disertai kehangatan yang rendah sehingga remaja tidak akan banyak melawan kehendak orang tuanya (Santrock, 2002).

Dari hasil penelitian, pola asuh ayah demokratis dan pola asuh ibu demokratis. Pola asuh demokratis memiliki karakteristik memberikan kesempatan anak untuk mandiri dan mengembangkan kontrol internal. Ayah yang menerapkan pola asuh demokratis sangat membantu meminimalisir tingkat kecanduan remaja terhadap *game online*, namun pada pola asuh demokratis juga memiliki dampak negatif apabila orangtua kurang memiliki waktu untuk berkomunikasi dengan anak

sehingga dapat membuat anak melakukan perilaku yang tidak diinginkan contohnya kecanduan bermain *game online*.

Jika ditinjau berdasarkan jenis kelamin, mayoritas jenis kelamin laki-laki yang bermain *game online* pada penelitian ini sebesar 92%. Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa laki-laki memiliki resiko lebih besar kecanduan *game online* dibandingkan dengan perempuan (Razieh, 2012). Sebuah riset menyatakan bahwa laki-laki lebih menyukai bermain *game online* dibanding perempuan karena *game* akan mengaktifkan bagian otak kiri laki-laki yang digunakan untuk memecahkan masalah dan mengatur strategi untuk menyelesaikan *game* yang dimainkan sehingga muncullah rasa dihargai dan kecanduan terhadap *game* tersebut (Antara News, 2008).

Sedangkan usia masing-masing responden dengan rentang usia 18-22 tahun, jumlah responden yang mendominasi berusia 20 tahun yaitu sebesar 28%. Responden bermain *game online* sejak masa remaja sebesar 37%. Menurut konsep Freud, pada fase masa remaja individu bukan lagi anak tetapi belum menjadi dewasa, hidup berubah sangat kompleks karena individu berusaha mencari identitasnya, berjuang dalam interaksi sosial, dan bergulat dengan persoalan-persoalan moral (Hendriati, 2009). Responden yang memiliki fasilitas internet dirumah sebesar 52%. Young (dalam Wan & Chiou, 2007) menyatakan bahwa fitur internet yang paling memungkinkan penggunaanya mengalami ketergantungan adalah *game online*. Dengan tersedianya fasilitas internet dirumah maka keinginannya untuk bermain *game online* semakin kuat karena remaja tidak memahami batas dalam penggunaan fasilitas yang diberikan.

Dalam sehari responden menghabiskan waktu untuk bermain *game online* mayoritas >3 jam yaitu sebesar 55%. Semakin sering remaja bermain *game online* akan semakin terlihat pula ketertarikan seseorang dalam bermain *game online*. Coloroso (2004) mengemukakan bahwa semakin lama seseorang bermain *game online* dapat membuktikan sebagian waktu yang mereka miliki, hanya mereka gunakan untuk bermain *game online* bahkan hanya karena *game online* seseorang bisa melupakan waktu untuk makan, mandi sehingga aktivitas mereka sehari-hari menjadi tidak seimbang lagi. Pemain juga dapat mengabaikan hal yang lain seperti pekerjaan, sekolah atau bahkan interaksi sosialnya dapat mengalami perubahan pula. Tidak sedikit dari mereka yang pendidikannya mengalami penundaan karena perhatiannya hanya tertuju pada permainan *game online* saja.

Peralatan yang paling sering digunakan adalah Laptop, Handphone, dan PC sebesar 69%. Dan responden dalam penelitian ini mayoritas bermain *game online* dengan teman yaitu sebesar 76%. Pada masa remaja kelompok teman sebaya memiliki peranan yang sangat besar. Menurut Sullivan (dalam Santrock, 2002), remaja menghasilkan waktu rata-rata 103 menit perhari untuk berinteraksi dengan teman sebaya sedangkan berinteraksi dengan orangtua hanya 28 menit perhari. Terkadang remaja lebih suka untuk berkumpul dengan teman sebayanya dibandingkan berkumpul dengan keluarganya.

Mappiare (1982), menyebutkan bahwa lingkungan teman sebaya merupakan suatu kelompok baru, yang memiliki kebiasaan yang jauh berbeda dengan apa yang ada dalam lingkungan keluarga. Hal ini mendukung pernyataan yang dikemukakan oleh

Rosdaniar (2008) yaitu kebutuhan akan keakraban merupakan salah satu elemen dalam penerimaan kelompok teman sebaya yang membuat seseorang menjadi pecandu *game*. Seseorang yang bermain *game online* terkadang juga meningkatkan hubungan dengan teman-teman sebayanya yang disebabkan lingkungan teman yang sering bermain *game online* dapat membuat seseorang untuk ikut bermain karena tidak ingin dipandang berbeda oleh teman-temannya (Coloroso, 2004). Kekurangan teman dan tidak adanya persahabatan, membentuk suatu perasaan terasingkan dan merasa tidak ada seseorang yang dapat mengerti dirinya serta tidak memiliki kesamaan pada orang-orang di sekelilingnya.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perasaan saat bermain *game online*, responden yang merasakan emosi positif saat bermain *game online* sebesar 63%, emosi positif yang dimaksud seperti perasaan senang dan bahagia karena merasa tertantang aturan yang diterapkan didalam permainan serta merasa puas telah memenangkan suatu permainan. Kemudian gambaran umum mengenai alasan untuk bermain *game online* mayoritas responden merasa netral sejumlah 41%, netral yang dimaksud adalah biasa saja tidak ada alasan tertentu saat bermain *game*. Setelah itu gambaran umum tanggapan orangtua saat remaja bermain *game online* diberikan teguran/hukuman oleh orangtuanya sebesar 59%. Jika dikaitkan dengan pola asuh maka reaksi ini dapat dikatakan dengan orang tua menerapkan pola asuh demokratis. Anak yang dibesarkan dalam pola asuh yang demokratis memiliki kepercayaan diri yang tinggi dan lebih mandiri. Anak-anak ini juga lebih dapat memenuhi permintaan orangtua mereka dan memiliki sifat altruistik, memiliki nilai yang bagus serta motivasi berprestasi yang lebih tinggi dibandingkan anak-anak dari pola asuh lainnya (Boyd & Bee, 2006).

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Analisa hasil perhitungan pola asuh orangtua pada remaja yang kecanduan bermain *game online*, ada 2 pola asuh yang dominan diterapkan yaitu pola asuh ayah demokratis dan ibu demokratis serta pola asuh ayah demokratis dan pola asuh ibu permisif. Dengan demikian diharapkan kepada orangtua untuk menerapkan pola asuh gabungan antara demokratis, otoriter dan permisif sebab pola asuh tersebut turut berperan dalam tingkat kecanduan bermain *game online*. Bagi remaja diharapkan agar mengurangi intensitas dalam bermain *game online* dengan melakukan hal-hal yang positif. Bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti pola asuh orangtua pada remaja yang tidak kecanduan bermain *game online* agar pembaca bisa mendapatkan wawasan yang lebih luas mengenai perbedaan pola asuh pada remaja yang kecanduan bermain *game online* dan yang tidak kecanduan bermain *game online* dengan metode pengumpulan data menggunakan wawancara kepada orang tua agar memperoleh hasil yang lebih spesifik dan mendalam.

REFERENSI :

- Abedini, Y., Zamani, B. E., Kheramand, A., & Rajabizadeh, G. (2012). *Impact of mothers' occupation status and parenting styles on levels of self control, addiction to computer games, and educational progress of adolescent*. Addict & health. Vol 4 No 3.
- Adeomalia. (2002). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet*. Semarang. Unika.
- Afrilyanti, Herlina., & Rahmalia, S. (2015). *Hubungan Pola Asuh Orangtua Dengan Status Identitas Diri Remaja*. Program Studi Ilmu Keperawatan. Universitas Riau. Vol 2 No 2.
- Antara News. (2008). *Penyebab Lelaki Suka Main "Game" Komputer* (<http://www.antaranews.com/berita/128156/penyebab-lelaki-suka-main-game-komputer>). Diakses di akses tanggal 24 Juli 2017.
- Barus, G. (2003). *Memaknai Pola Pengasuhan Orang Tua Pada Remaja*. Makassar: Jurnal Intelektual. Vol 1 No.2.
- Baumrind, D. (1991). *The influence of parenting style on adolescent competence and substance use*. Journal of early adolescence. 11 (1), 56-95.
- Boyd, D. & Bee, H. (2006). *Lifespan Development*. Boston, MA: Pearson Education.
- Burhan, 2005. *Pengertian Game Online*. Diakses tanggal 3 Agustus 2017 dari <http://does.google.com>
- Christianti, A. (2016). *Psychological Well Being pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online di Surabaya*. Universitas Surabaya.
- Coloroso, B. (2004). *The Bully, The Bullied, and The Bystander*. New York: Collins Living.
- Darling, N. (2014). *Parenting Style and Its Correlates*. ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education Champaign IL.
- David, B. & Wiemer-Hasting, P. (2005). *Addiction to the Internet and Online Gaming*. CyberPsychology and Behaviour, 8, 110-113. Retrieved March, 20, 2017. From <http://worldsofeducation.pbworks.com/f/addiction.pdf>.
- Detiknews. (2016). *Pemuda di Mojokerto Tewas saat Main Game Online*. Diakses pada tanggal 3 Agustus 2017. <http://news.detik.com/berita/3271570/pemuda-di-mojokerto-tewas-saat-main-game-online-polisi-mungkin-kelelahan>.
- Eyefni. (2011). *Hubungan pola asuh orangtua terhadap tingkat agresivitas anak SMKN 5 Padang*. Padang: Fakultas Keperawatan Universitas Andalas.
- Gunarsa, S. (2008). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hendrianti, A. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung : Refika Aditama.

- Heriyanto, T. (2009). *Game online di Indonesia semakin subur*. Diperoleh tanggal 3 Agustus 2017 dari <http://inet.detik.com/read/2009/02/06/093617/1080445/654/game-onlinedi-indonesia-makin-subur>.
- Hurlock. (2003). *Psikologi Perkembangan*. Penerbit: Erlangga. Jakarta.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2008). *Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study*. Int J Ment Health Addiction, 7, 563-571.
- Indahtiningrum, F. (2013) *Hubungan Antara Stres Dengan Kecanduan Video Game Pada Mahasiswa Universitas Surabaya*. Universitas Surabaya.
- J.P. Chaplin. 2002. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Kartono, S. (2009). *Menulis tanpa rasa takut, membaca realitas dengan kritis*. Yogyakarta: Kanisus.
- Kenny, J. & Kenny, M. (1991). *Dari Bayi Sampai Dewasa*. Jakarta: Gunung Mulia.
- King, A. (2010). *Psikologi Umum*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Kurnia, D. A. (2007). *Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu*. Jakarta: Perpustakaan Nasional.
- Kuss, D. J. (2013). *Internet gaming addiction: current perspectives*. Psychology Research and Behavior Management, 6, 125-137.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and Validation of A Game Addiction Scale for Adolescents*. Journal of Media Psychology.
- Mappiare, A. 1982. *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Monks, F. J., Knoers, A. M .P., & Haditono S. R. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada.
- Mustafa, Z. (1998). *Statistik Terapan Untuk Ekonomi*, Edisi Kedua, Cetakan Pertama, UPFE UII, Yogyakarta.
- Octaviani, M. (2008). *Hubungan antara Pola Asuh Ayah dengan Perilaku Bullying pada Pelajar SMA*. Skripsi. Depok: Psikologi UI.
- Pramudiarja, U. (2012). *Adiksi game, 4 remaja dibawa ke RSJ Grogol*. detikInet[on-line]. Diakses pada 20 Maret 2017 dari m.detik.com/inet/read/2012/10/05/151726/2055633/654/adiksi-game-4-remaja-dibawa-ke-rsj-grogol.
- Pranoto, Y. (2011). *Pengasuhan Anak Dalam Keluarga Sebagai Dasar Pembentukan Karakter dan Kepribadian*. Diakses 24 Juli 2017, dari <http://www.scribd.com>
- Prasetya, G. T. (2003). *Pola Pengasuhan Ideal*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Pratiwi, P. C. (2012). Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi akademik dan keterampilan sosial pada remaja. Diakses tanggal 3 Agustus 2017 dari <http://candrajiwa.psikologi.fk.uns.ac.id>
- Primartantyo, U. (2012, Juli 01). *Kecanduan Game Online Anak Bisa Kriminal*. Tempo. Retrieved March 20, 2017, from <http://www.tempo.co/read/news/2012/07/01/108414065/Kecanduan-Game-Online-Anak-Bisa-Kriminal>.
- Razieh, J. (2012). *The Relation Between Internet Addiction And Anxiety In The Universitas Students*. Interdisciplinary Journal of Contemporary Research in Bussiness, 4 (1): 942-949. (online). Diakses pada 24 Juli 2017 dari <http://journal-archieves18.webs.com/942-949.pdf>.
- Rohner, R., Khaleque, A., & Cournoyer, D. (2007). Introduction to parental acceptance rejection theory, methods, evidence, and implications. Diperoleh tanggal 24 Mei 2017. <http://csiar.unconn.edu.com>.
- Rosdaniar. (2008). *Hubungan Antara Kesepian Dengan Kecanduan Internet (Internet Addiction Disorder) Pada Mahasiswa*. Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.
- Ruslan, H. (2013). *Adiksi main game online, tujuh remaja nekat mencuri*. Republika [on-line]. Diakses pada 20 Juli 2017 dari m.republika.co.id/berita/nasional/hukum/13/08/04/mr0jxi-adiksi-main-game-online-tujuh-remaja-nekat-mencuri.
- Santrock, J. W. (2002). *Life Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*. Jilid 1: Edisi Kelima. Penerbit Erlangga.
- Sarwono, S. (2008). *Psikologi remaja edisi revisi*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Seay, A.F. (2006). *Project Massive: the Social and Psychological Impact of Online Gaming*. Disertasi tidak diterbitkan. Carnegie Mellon University. Pennsylvavia.
- Smart. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Permainan internet*. Yogyakarta. A Plus Books.
- Soleman, M. (2009). *Dampak Buruk dan Tips Berhenti dari Kecanduan Game Online*. <http://www.blogcatalog.com/blog/cinder-game-zone/ad6b1ea737a4a8c55bb621215a4b82a2>.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung. Pusat Bahasa Depdiknas.
- Surbakti, D. E. (2009). *Kenalilah Anak Remaja Anda*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.
- Suwono. (2008). Pola asuh anak minat datang ke vihara. Diperoleh tanggal 3 Agustus 2017 dari <http://ksubho.multiply.com/journal/item/6>.

- Tridhonanto, A. (2012). *Optimalkan Potensi Anak dengan Game Online*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Tridhonanto, A. (2014). *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*. Jakarta: Gramedia
- Trismarindra, D. (2007, 12 4). *Game online lifestyle baru di dunia maya*. Retrieved Maret 2017, from kompas: <http://www.kompas.com>.
- Wan, C.S., & Chiou, W.B. (2007). *The motivations of adolescents who are addicted to online games: A cognitive perspective*. Adolescence. 42(165), 179-197.
- Wang, L., & Zhu, S. (2011). *Online Game Addiction Among University Student*. International Social Work. 1-48.
- Wamomeo, a. (2009). *Hubungan Pola asuh Keluarga, Perilaku Teman Sebaya, dan Karakteristik Remaja dengan Perilaku Kekerasan pada Remaja*. diperoleh tanggal 12 Agustus 2017. <http://lib.ui.ac.id>
- Weinstein, A. M. (2010). *Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users*. The American Journal of Drug and Alcohol Abuse, 36, 268-276.
- Yee, N. (2006). *Motivations for Play in Online Games*. Cyberpsychology & Behaviour. Vol 9 No 6.
- Young, K. (1996). *What makes the Internet addictive? potential explanations for pathological Internet use*. Annual Conference of the American Psychological Association, Chicago.
- Young, (2005). *Massively Multiplayer Role Playing Game (MMPRG)*. Diakses 3 Agustus dari http://repository.ipb.ac.id/.../BAB%20II%20Tinjauan%20Pustaka_109pyp.
- Young, K. S. (2006). *Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder*. Paper presented at the 104th annual meeting of the American Psychological Association, Toronto, Canada. pages 237-244.
- Yusuf, P.M. (2010). *Komunikasi Instruksional: teori dan praktek*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.



LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Output Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Pola Asuh Ayah dan Ibu

1.1. Hasil output uji validitas dan reliabilitas pola asuh ayah

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,874	,876	17

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	44,54	39,356	,524	.	,867
VAR00002	44,76	39,207	,514	.	,867
VAR00003	44,34	36,841	,618	.	,862
VAR00004	44,22	35,277	,736	.	,855
VAR00005	44,56	36,578	,623	.	,861
VAR00006	44,64	34,194	,674	.	,859
VAR00007	44,32	36,875	,624	.	,861
VAR00008	44,48	40,418	,422	.	,870
VAR00009	44,22	35,277	,736	.	,855
VAR00010	44,22	40,093	,289	.	,875
VAR00011	44,54	39,356	,524	.	,867
VAR00012	44,48	40,418	,422	.	,870
VAR00013	44,24	39,737	,392	.	,871
VAR00014	44,42	37,963	,439	.	,870
VAR00015	44,48	41,357	,120	.	,883
VAR00016	44,50	39,724	,483	.	,868

VAR0001 7	44,56	39,843	,483	.	,868
--------------	-------	--------	------	---	------



1.2. Hasil output uji validitas dan reliabilitas pola asuh ibu

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,898	,893	17

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	45,24	49,574	,434	.	,896
VAR00002	45,46	48,743	,520	.	,894
VAR00003	45,04	45,182	,721	.	,886
VAR00004	44,92	44,728	,702	.	,887
VAR00005	45,26	45,339	,677	.	,888
VAR00006	45,34	42,270	,754	.	,885
VAR00007	45,02	45,163	,735	.	,886
VAR00008	45,18	50,191	,412	.	,897
VAR00009	44,92	44,728	,702	.	,887
VAR00010	44,92	49,749	,294	.	,901
VAR00011	45,24	49,574	,434	.	,896
VAR00012	45,18	50,191	,412	.	,897
VAR00013	44,90	49,806	,367	.	,898
VAR00014	44,92	46,565	,620	.	,890
VAR00015	45,04	52,121	,044	.	,908
VAR00016	45,12	43,700	,730	.	,886
VAR00017	45,02	45,163	,735	.	,886

Lampiran 2. *Blueprint* Pola Asuh Orangtua

No.	Jenis Pola Asuh	Indikator Pola Asuh	Aitem	Jumlah Aitem
1.	Otoriter	Orang tua bersifat membatasi, menghukum dan hanya sedikit melakukan komunikasi verbal.	1,2,3,4,5,6	6
2.	Demokratis	Mendorong anak untuk bebas tetapi tetap memberikan batasan dan mengendalikan tindakan anak.	7,8,9,10,11	5
3.	Permisif	Orang tua bersikap serba bebas (membolehkan) dan tidak memberikan pengawasan serta pengarahan pada tingkah laku anak	13,14,15,16	4
Jumlah Aitem				15

Lampiran 3. Skala Kecanduan *Game Online* dan Pola Asuh Orangtua

PETUNJUK PENGISIAN

Baca dan pahami baik-baik setiap pernyataan. Anda diminta untuk mengemukakan apakah pernyataan tersebut sesuai dengan diri Anda, dengan cara memberi tanda Checklist (✓) dalam kotak didepan salah satu pilihan jawaban yang tersedia. Pada skala ini terdapat skala ayah dan ibu serta di lembar terakhir responden wajib untuk menjawab pertanyaan yang telah dibuat oleh peneliti.

- SS : bila anda merasa **SANGAT SESUAI** dengan pernyataan tersebut
 S : bila anda merasa **SESUAI** dengan pernyataan tersebut
 TS : bila anda merasa **TIDAK SESUAI** dengan pernyataan tersebut
 STS : bila anda merasa **SANGAT TIDAK SESUAI** dengan pernyataan tersebut

Apabila telah selesai menjawab semua pernyataan, maka diharapkan mengumpulkan kembali kepada peneliti.

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Ayah hanya membolehkan saya untuk belajar.				
2.	Ayah langsung menghukum saya ketika ketahuan bermain <i>game</i> .				
3.	Ketika saya melanggar peraturan, ayah mau mengajak saya berbicara.				
4.	Saya harus setuju dengan pendapat yang diberikan oleh ayah.				
5.	Dalam segala hal, ayah menuntut saya melakukan sesuatu sesuai harapan dan kehendak mereka.				
6.	Ayah melarang saya untuk bermain <i>game</i> pada jenis apapun.				
7.	Ayah mengizinkan saya untuk bermain <i>game</i> tanpa ada unsur pornografi.				
8.	Ayah membolehkan saya bermain <i>game</i> tanpa mengganggu kegiatan yang lain.				
9.	Ayah terkadang ikut bermain <i>game</i> agar dapat memantau konten <i>game</i> yang saya mainkan.				
10.	Saya hanya boleh bermain <i>game</i> dengan batasan waktu.				
No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
11.	Ayah membolehkan saya untuk bermain <i>game</i> ketika sudah menyelesaikan tanggungjawab				

12.	Ayah membolehkan saya bermain <i>game</i> dimanapun.				
13.	Ayah mengizinkan saya bermain <i>game</i> jenis apapun.				
14.	Ayah membelikan segala peralatan <i>game</i> yang saya butuhkan.				
15.	Ayah membebaskan saya bermain <i>game</i> dengan siapapun.				

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Ibu hanya membolehkan saya untuk belajar				
2.	Ibu langsung menghukum saya ketika ketahuan bermain <i>game</i> .				
3.	Ketika saya melanggar peraturan, ibu mau mengajak saya berbicara.				
4.	Saya harus setuju dengan pendapat yang diberikan oleh ibu.				
5.	Dalam segala hal, ibu menuntut saya melakukan sesuatu sesuai harapan dan kehendak mereka.				
6.	Ibu melarang saya untuk bermain <i>game</i> pada jenis apapun.				
7.	Ibu mengizinkan saya untuk bermain <i>game</i> tanpa ada unsur pornografi.				
8.	Ibu membolehkan saya bermain <i>game</i> tanpa mengganggu kegiatan yang lain.				
9.	Ibu terkadang ikut bermain <i>game</i> agar dapat memantau konten <i>game</i> yang saya mainkan.				
10.	Saya hanya boleh bermain <i>game</i> dengan batasan waktu.				
No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
11.	Ibu membolehkan saya untuk bermain <i>game</i> ketika sudah menyelesaikan tanggungjawab				
12.	Ibu membolehkan saya bermain <i>game</i> dimanapun.				
13.	Ibu mengizinkan saya bermain <i>game</i> jenis apapun.				

14.	Ibu membelikan segala peralatan <i>game</i> yang saya butuhkan.				
15.	Ibu membebaskan saya bermain <i>game</i> dengan siapapun.				

Pertanyaan :

1. Coba ceritakan apa yang anda rasakan ketika bermain *game online*?
2. Coba ceritakan mengapa anda memutuskan untuk terus memainkan *game online*?
3. Bagaimana tanggapan ayah/ibu ketika mengetahui anda memainkan *game online*?

Lampiran 4. Gambaran Umum Responden

Jenis_kelamin

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Laki-laki	92	92.0	92.0	92.0
Perempuan	8	8.0	8.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Usia

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 18	18	18.0	18.0	18.0
19	19	19.0	19.0	37.0
20	28	28.0	28.0	65.0
21	19	19.0	19.0	84.0
22	16	16.0	16.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Bermain_sejak

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid masa anak-anak	29	29.0	29.0	29.0
akhir masa puber	34	34.0	34.0	63.0
masa remaja	37	37.0	37.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Bermain_dengan

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid IBU	1	1.0	1.0	1.0
KAKAK	2	2.0	2.0	3.0
PACAR	1	1.0	1.0	4.0
SENDIRI	21	21.0	21.0	25.0
TEMAN	75	75.0	75.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Waktu_dalam_sehari

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2 JAM	24	24.0	24.0	24.0
3 JAM	21	21.0	21.0	45.0

3 JAM lebih	55	55.0	55.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Peralatan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
HANDPHONE	21	21.0	21.0	21.0
HEADSET	6	6.0	6.0	27.0
HP, LAPTOP	2	2.0	2.0	29.0
KEYBOARD	4	4.0	4.0	33.0
LAPTOP	30	30.0	30.0	63.0
MOUSE	7	7.0	7.0	70.0
MOUSE, KEYBOARD	2	2.0	2.0	72.0
PC	15	15.0	15.0	87.0
PC, LAPTOP	1	1.0	1.0	88.0
PS 2 DAN 3	2	2.0	2.0	90.0
STICK	4	4.0	4.0	94.0
TIDAK PUNYA	5	5.0	5.0	99.0
VR Oculus Rift	1	1.0	1.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Lampiran 5. Gambaran Pola Asuh Orangtua Responden.

5.1 Pola asuh Ayah Pada Responden

Pola Asuh Ayah				
Subjek	Otoriter	demokratis	Permisif	Dominan
Subjek_1	3.2	3.4	3.5	Permisif
Subjek_2	2.7	2.8	2	Demokratis
Subjek_3	2.2	2.8	2.5	Demokratis
Subjek_4	1.8	2.8	2.75	Demokratis
Subjek_5	2.0	2.4	2.75	Permisif
Subjek_6	2.8	2.4	3.5	Permisif
Subjek_7	3.3	3.8	3.5	Demokratis
Subjek_8	3.3	3.8	3.5	Demokratis
Subjek_9	2.2	2.2	2.75	Permisif
Subjek_10	2.3	2.0	2	Otoriter
Subjek_11	3.3	3.8	4	Permisif

Subjek_12	2.2	2.8	2.5	Demokratis
Subjek_13	2.3	3.4	3.75	Permisif
Subjek_14	1.5	2.2	2.5	Permisif
Subjek_15	1.7	3.2	3.5	Permisif
Subjek_16	2.7	1.6	1.75	Otoriter
Subjek_17	2.0	3.0	2.75	Demokratis
Subjek_18	2.7	4.0	2.75	Demokratis
Subjek_19	2.2	2.4	2.75	Permisif
Subjek_20	2.7	2.2	2.75	Permisif
Subjek_21	1.8	3.6	3	Demokratis
Subjek_22	2.8	2.8	3	Permisif
Subjek_23	3.0	2.8	2.5	Otoriter
Subjek_24	2.7	3.0	3.5	Permisif
Subjek_25	2.0	2.6	2	Demokratis
Subjek_26	3.3	3.0	2.75	Otoriter
Subjek_27	1.8	2.4	1.25	Demokratis
Subjek_28	2.7	2.8	2.25	Demokratis
Subjek_29	2.7	3.4	1.5	Demokratis
Subjek_30	2.8	2.2	1.75	Otoriter
Subjek_31	2.5	2.4	2.5	Otoriter & permisif
Subjek_32	2.8	3.0	2.25	Demokratis
Subjek_33	2.5	3.0	3	demokratis & permisif
Subjek_34	3.3	3.4	3	Demokratis
Subjek_35	2.3	1.6	2.75	Permisif
Subjek_36	2.0	2.8	2.75	Demokratis
Subjek_37	1.5	2.8	2.5	Demokratis
Subjek_38	2.0	1.8	2.5	Permisif
Subjek_39	2.7	2.8	2.75	Demokratis
Subjek_40	2.5	3.0	2.75	Demokratis
Subjek_41	1.7	3.2	4	Permisif
Subjek_42	3.2	2.4	2	Otoriter
Subjek_43	2.7	3.2	3.5	Permisif
Subjek_44	2.3	3.0	2	Demokratis
Subjek_45	3.0	3.2	2	Demokratis
Subjek_46	2.0	3.2	1.75	Demokratis
Subjek_47	2.5	2.2	1.5	Otoriter
Subjek_48	2.7	2.6	2	Otoriter
Subjek_49	2.8	2.2	1.5	Otoriter
Subjek_50	2.3	3.0	3	demokratis & permisif
Subjek_51	2.3	2.8	3.25	Permisif
Subjek_52	3.0	3.0	3	Seimbang

Subjek_53	1.7	2.4	1.75	Demokratis
Subjek_54	3.0	3.0	3	Seimbang
Subjek_55	2.2	3.0	2.5	Demokratis
Subjek_56	2.5	3.0	2.75	Demokratis
Subjek_57	2.0	2.2	2	Demokratis
Subjek_58	2.2	3.2	2.75	Demokratis
Subjek_59	1.2	2.6	3.25	Permisif
Subjek_60	2.5	3.8	2.25	Demokratis
Subjek_61	3.3	3.4	3	Demokratis
Subjek_62	2.5	2.8	2.25	Demokratis
Subjek_63	3.3	3.2	3.5	Permisif
Subjek_64	3.7	3.0	3	Otoriter
Subjek_65	3.7	3.0	3	Otoriter
Subjek_66	3.5	3.8	3	Demokratis
Subjek_67	2.7	3.2	2.5	Demokratis
Subjek_68	2.5	3.2	2.5	Demokratis
Subjek_69	2.2	3.4	3	Demokratis
Subjek_70	2.2	3.2	2.75	Demokratis
Subjek_71	2.0	3.0	2.5	Demokratis
Subjek_72	2.2	2.8	2.5	Demokratis
Subjek_73	2.5	3.2	3.5	Permisif
Subjek_74	2.5	3.2	3.5	Permisif
Subjek_75	2.3	3.0	3	demokratis & permisif
Subjek_76	2.5	3.0	3	demokratis & permisif
Subjek_77	2.2	3.6	2.75	Demokratis
Subjek_78	2.3	3.0	2.75	Demokratis
Subjek_79	2.7	3.4	2.75	Demokratis
Subjek_80	2.5	3.8	2.25	Demokratis
Subjek_81	3.3	3.4	3	Demokratis
Subjek_82	2.5	2.8	2.25	Demokratis
Subjek_83	2.2	3.4	2.75	Demokratis
Subjek_84	2.3	3.0	2.75	Demokratis
Subjek_85	2.7	3.4	2.75	Demokratis
Subjek_86	2.2	3.2	2.75	Demokratis
Subjek_87	2.0	3.0	2.5	Demokratis
Subjek_88	2.2	2.8	2.5	Demokratis
Subjek_89	2.5	3.2	3.5	Permisif
Subjek_90	2.5	3.2	3.5	Permisif
Subjek_91	2.3	3.0	3	demokratis & permisif
Subjek_92	2.2	3.4	2.75	Demokratis

Subjek_93	2.2	2.8	3.25	Permisif
Subjek_94	2.3	3.4	2	Demokratis
Subjek_95	3.3	3.2	3.5	Permisif
Subjek_96	3.7	3.0	3	Otoriter
Subjek_97	3.7	3.0	3	Otoriter
Subjek_98	3.5	3.8	3	Demokratis
Subjek_99	2.8	3.0	3.25	Permisif
Subjek_100	3.7	3	2	Otoriter



5.2. Pola Asuh Ibu Pada Responden

Pola Asuh Ibu				
Subjek	Otoriter	Demokratis	Permisif	Dominan
Subjek_1	3.3	3.4	3	Demokratis
Subjek_2	2.8	2.8	2	otoriter & demokratis
Subjek_3	2.2	3.8	3.75	Demokratis
Subjek_4	2.5	2.8	2.5	Demokratis
Subjek_5	2.2	2.4	2.75	Permisif
Subjek_6	2.3	3	3	demokratis & permisif
Subjek_7	2.5	3	3	demokratis & permisif
Subjek_8	2.2	3.6	2.75	Demokratis
Subjek_9	2.2	2.4	2	Demokratis
Subjek_10	2.8	2.4	2.25	Otoriter
Subjek_11	3.3	3.4	3	Demokratis
Subjek_12	2.2	2.8	2.5	Demokratis
Subjek_13	2.7	3	3.25	Permisif
Subjek_14	2.5	2.6	4	Demokratis
Subjek_15	2.0	2.8	4	Demokratis
Subjek_16	3.3	2.2	2	otoriter
Subjek_17	2.0	2.8	2.75	Demokratis
Subjek_18	3.0	3.4	2	Demokratis
Subjek_19	2.2	2.4	2.75	Permisif
Subjek_20	1.7	3	3	demokratis & permisif
Subjek_21	2.3	3.4	3.25	Demokratis
Subjek_22	2.7	3.2	2.5	Demokratis
Subjek_23	3.5	3.2	3.25	Otoriter
Subjek_24	3.2	3	3.5	Permisif
Subjek_25	1.8	2.8	2	Demokratis
Subjek_26	2.7	3.4	3.25	Demokratis
Subjek_27	1.8	2.4	1.5	Demokratis
Subjek_28	2.7	2.6	2	Otoriter
Subjek_29	3.3	2.4	1.25	Otoriter
Subjek_30	3.0	3.2	3	Demokratis
Subjek_31	2.8	2.4	3.25	Permisif
Subjek_32	2.5	2.4	2.5	otoriter & permisif
Subjek_33	2.5	3	3	demokratis & permisif

Subjek_34	3.3	3.2	3.5	Permisif
Subjek_35	3.0	1.4	1.25	Otoriter
Subjek_36	2.0	2.4	3	Permisif
Subjek_37	1.5	2.8	3.25	Permisif
Subjek_38	2.2	2	2.75	Permisif
Subjek_39	2.8	2.6	3.25	Permisif
Subjek_40	2.8	3	2.25	Otoriter
Subjek_41	1.7	3	4	Permisif
Subjek_42	2.5	1.6	2	Otoriter
Subjek_43	3.3	3.4	3.75	Permisif
Subjek_44	2.3	2.4	2.75	Permisif
Subjek_45	2.5	2.8	1.75	Demokratis
Subjek_46	2.5	2.8	1.5	Demokratis
Subjek_47	2.2	2.4	2.25	Demokratis
Subjek_48	2.2	2.4	2.75	Permisif
Subjek_49	3.5	1.4	3.25	Otoriter
Subjek_50	2.3	2.8	2.5	Demokratis
Subjek_51	3.3	3.2	3.25	Otoriter
Subjek_52	3.0	3	3	Seimbang
Subjek_53	1.5	2.4	1.75	Demokratis
Subjek_54	3.0	3	3	Seimbang
Subjek_55	2.5	2.8	2	Demokratis
Subjek_56	2.8	3	2.5	Demokratis
Subjek_57	2.2	2.4	2.25	Demokratis
Subjek_58	2.5	3.4	3	Demokratis
Subjek_59	1.0	1.8	3.25	Permisif
Subjek_60	2.2	2.6	2.75	Permisif
Subjek_61	3.2	3.4	3.5	Permisif
Subjek_62	3.8	3.2	3	Otoriter
Subjek_63	2.5	2.8	3	Permisif
Subjek_64	2.5	2.6	3	Permisif
Subjek_65	2.5	3.6	3.25	Demokratis
Subjek_66	2.8	3	3.5	Permisif
Subjek_67	3.0	3.2	3	Demokratis
Subjek_68	2.5	3.2	2.75	Demokratis
Subjek_69	2.7	2.8	2.75	Demokratis
Subjek_70	3.0	2.8	3	Otoriter
Subjek_71	2.7	2.8	2.75	Demokratis
Subjek_72	2.3	2.6	3.25	Permisif
Subjek_73	2.2	2.6	3.5	Permisif
Subjek_74	2.3	2.8	2.75	Demokratis
Subjek_75	3.2	3.4	3.5	Permisif
Subjek_76	2.8	2.8	3	Permisif

Subjek_77	3.3	3	2.75	Otoriter
Subjek_78	3.2	2.8	2.25	Otoriter
Subjek_79	2.2	3	2.75	Demokratis
Subjek_80	2.5	2.6	2.75	Permisif
Subjek_81	3.3	3	2.75	Otoriter
Subjek_82	3.0	3	2.75	otoriter & demokratis
Subjek_83	2.7	2.6	2.75	Permisif
Subjek_84	3.0	2.6	2.75	Otoriter
Subjek_85	3.0	2.6	3.25	Permisif
Subjek_86	2.8	2.4	3.5	Permisif
Subjek_87	2.2	3	3	demokratis & permisif
Subjek_88	2.2	3	2.75	Demokratis
Subjek_89	2.3	2.6	2.75	Permisif
Subjek_90	2.3	3	3	demokratis & permisif
Subjek_91	2.2	3	2.75	demokratis
Subjek_92	2.5	2.6	2.75	Permisif
Subjek_93	2.8	2.8	3	Permisif
Subjek_94	2.5	2.6	2.75	Permisif
Subjek_95	2.3	2.6	3.25	Permisif
Subjek_96	2.2	2.4	3.5	Permisif
Subjek_97	3.2	2.8	2.25	Otoriter
Subjek_98	3.3	3.8	3.5	demokratis
Subjek_99	2.3	3	2.5	demokratis
Subjek_100	4.0	3.8	3	Otoriter

Lampiran 6. Hasil gambaran perasaan saat bermain *game online*.

Q1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	positif	63	63.0	63.0	63.0
	negatif	12	12.0	12.0	75.0
	netral	25	25.0	25.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Lampiran 7. Hasil gambaran alasan bermain *game online*

Q2

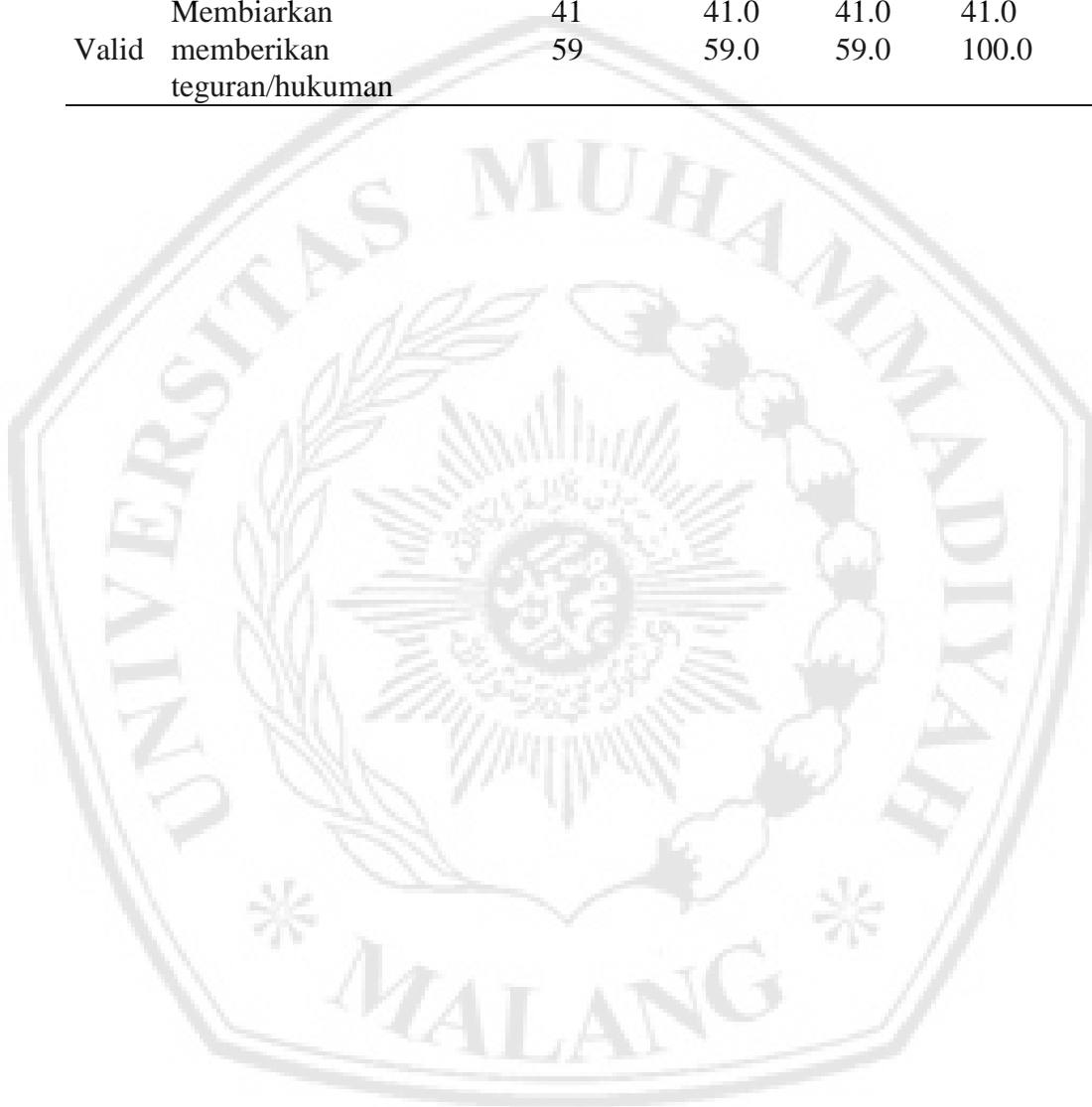
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	merasakan emosi positif	37	37.0	37.0	37.0
	Netral	41	41.0	41.0	78.0

	merasakan negatif	emosi	22	22.0	22.0	100.0
	Total		100	100.0	100.0	

Lampiran 8. Hasil gambaran tanggapan orangtua

Q3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	Membiarkan	41	41.0	41.0	41.0
Valid	memberikan teguran/hukuman	59	59.0	59.0	100.0



Lampiran 9. Data Kuisisioner Terbuka

responden	pertanyaan 1	pertanyaan 2	pertanyaan 3
WW	senang	menguji pikiran	mengingatkan kewajiban
FQ	senang	asik dan menantang	membolehkan, namun ingat kewajiban
WA	memacu adrenalin	sayang untuk melewatkan misi	biasa saja
JNW	untuk melupakan masalah	hobby	tidak memberikan tanggapan
FA	like a freeman	tidak ada kesibukan lain	apapun
JK	senang sekali	merasa tertantang	dimarahi
MOJO	senang, melupakan masalah	sekedar hobby	marah-marah
JOKO	bahagia	menyenangkan hati	biasa saja
AH	mengisi waktu luang,ketagihan	sangat tertantang sekali	santai saja
MA	menghilangkan rasa bosan	mengisi waktu luang	tidak apa-apa
YR	menghilangkan stres	dapat berinteraksi	biasa saja
MOSHT	menambah wawasan ttg strategi	penghilang stress	so far so good
T	senang	seru	tidak apa-apa
NFA	seru	penasaran lama-lama ketagihan	tanggungjawab terlaksana
GH	senang	agar tidak jenuh	biasa saja
ERY H.R	happy	keseruan tersendiri	biasa saja asalkan positif
FANW	mengisi waktu	susah untuk dijelaskan	tidak apa-apa yang penting tau waktu
RBSJ	refreshing	mengisi waktu luang	biasa saja
AG	enjoy	menantang	marah
AS	senang, emosi	melampiaskan amarah	tidak apa-apa
CD	senang	senang	biasa saja

SRZ	lupa akan masalah	bisa bersosialisasi	no comment
AA	terhibur	teman sibuk main gadget	agak sedih
M	menghilangkan stres	sedang bosan	mengeluh
RGZ	seru	kepikiran terus	biasa saja
PAP	menghilangkan kebosanan	tidak tenang ketika tidak ngegame	marah
YA	seolah memiliki dunia sendiri	tidak ada teman lagi	membolehkan asalkan tau waktu
MAS	mengisi waktu luang dan senang	kebutuhan	biasa saja
BA	gembira	game online dapat mengisi waktu	biasa saja
MR	seru	merasa tertantang	biasa saja asalkan positif
MRR	senang	sekedar hobby	tidak apa-apa yang penting tau waktu
AHA	happy	menyenangkan hati	biasa saja
P	mengisi waktu	sangat tertantang sekali	marah
AN	refreshing	mengisi waktu luang	tidak apa-apa
MSVS	enjoy	dapat berinteraksi	biasa saja
DR	menantang, senang, lega	merasa ada yang kurang ketika tidak bermain game	marah
RF	tegang	sudah menjadi kewajiban	kadang marah kadang tidak
H	sangat senang sekali	deg-degan, tertantang, bahagia	marah
AM	senang ketika ingin bermain game	seru	marah
AR	asik dan menantang	sangat tertantang sekali	tidak apa-apa
IWSP	sayang untuk melewatkan misi	mengisi waktu luang	biasa saja
AV	hobby	dapat berinteraksi	biasa saja
ADIT R	tidak ada kesibukan lain	penghilang stress	tidak apa-apa
KL	merasa tertantang	seru	tanggungjawab terlaksana

F	mengisi waktu luang,ketagihan	ketagihan	biasa saja
RMHD	menghilangkan rasa bosan	mengisi waktu luang	biasa saja
VBH	menghilangkan stres	dapat berinteraksi	biasa saja asalkan positif
DY	menambah wawasan ttg strategi	penghilang stress	tidak apa-apa yang penting tau waktu
BW	senang	seru	biasa saja
MRRN	seru	penasaran lama-lama ketagihan	marah
TEGUH	senang	agar tidak jenuh	tidak apa-apa
RATU	bahagia	keseruan tersendiri	biasa saja
RP	menantang	susah untuk dijelaskan	biasa saja
DA	lega	mengisi waktu luang	marah
KP	seru	menantang	kadang marah
AIF	lupa akan masalah	melampiaskan amarah	marah
PAS	menghilangkan bosan	mengisi waktu luang	marah
RS	senang	asik dan menantang	biasa saja
SATRIA	senang	sayang untuk melewatkan misi	tidak apa-apa asal nilai tidak turun
FGH	memacu adrenalin	hobby	biasa saja
AS	untuk melupakan masalah	tidak ada kesibukan lain	marah
ALFIAN	bebas	merasa tertantang	tidak apa-apa
WIDYA	senang sekali	sekedar hobby	biasa saja
R	senang, melupakan masalah	menyenangkan hati	no comment
RIDHO	bahagia	sangat tertantang sekali	agak sedih
JM	mengisi waktu luang,ketagihan	mengisi waktu luang	mengeluh
MI	menghilangkan rasa bosan	dapat berinteraksi	biasa saja
AZIZ	menghilangkan stres	penghilang stress	marah
SATRIO	pengalaman dalam berstrategi	seru sekali	membolehkan asalkan tau waktu

AAN	senang	menghilangkan rasa bosan	biasa saja
JF	menghilangkan stres	wadah berinteraksi dengan pemain lain	biasa saja
MA	seru	penghilang stress	santai saja
FR	menghilangkan kebosanan	seru	tidak apa-apa
NFH	seolah memiliki dunia sendiri	ketagihan	biasa saja
MRP	mengisi waktu luang dan	mengisi waktu luang	so far so good
AS	senang		
LH	gembira	dapat berinteraksi	tidak apa-apa
SW	seru	penghilang stress	tanggungjawab terlaksana
RT	senang	seru	biasa saja
SA	seru	penasaran lama-lama ketagihan	biasa saja
AMARTHA	mengisi waktu	agar tidak jenuh	biasa saja asalkan positif
ANDIGA	mengisi kebosanan	keseruan tersendiri	tidak masalah
ADITYA	senang	susah untuk dijelaskan	marah ketika pulang larut malam
FIRMANSYA	menantang, senang, lega	mengisi waktu luang	dibentak saat tau main game
H	tegang	menantang	mengurangi uang jajan
RS	senang	melampiaskan amarah	biasa saja
JORDAN	senang	mengisi waktu luang	tidak marah
ID	bahagia	menantang	tidak peduli
TIWI	senang	sangat tertantang sekali	no comment
MK	seru	mengisi waktu luang	agak sedih
JAMALUDIN	senang	dapat berinteraksi	mengeluh
AGIL	bahagia	penghilang stress	biasa saja
YSW	menantang	seru sekali	marah
AM	lega	menghilangkan rasa bosan	membolehkan asalkan tau waktu

SA	seru	wadah berinteraksi dengan pemain lain	biasa saja
SULASTRI	senang	penghilang stress	marah
SURATMAN	seru	seru	tidak apa-apa
ANNA	senang	asik dan menantang	biasa saja
KHOIRIL	bahagia	sayang untuk melewatkan misi	no comment
DWI ARTO	menantang	hobby	sedih
K	senang	tidak ada kesibukan lain	mengeluh

